

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное учебное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический
университет»
Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения

ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ФИЛЬМА
«FUN RUN»

Пояснительная записка к выпускной квалификационной работе
по специальности 55.05.02 Звукорежиссура аудиовизуальных искусств

Идентификационный код ВКР:

Екатеринбург 2018

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное учебное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический
университет»
Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:
Заведующая кафедрой МКТ
_____ Л.В. Кордюкова
«__» _____ 2018 г.

ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ФИЛЬМА
«FUN RUN»

Пояснительная записка к выпускной квалификационной работе
по специальности 55.05.02 Звукорежиссура аудиовизуальных искусств

Исполнитель:
студент группы ЗР – 414 _____ Бабушкин В.А.

Руководитель:
ст. преподаватель
кафедры МКТ _____ Скачкова Ж.А.

Нормоконтроль:
ст. преподаватель
кафедры МКТ _____ Никонова Н.С.

Екатеринбург 2018

РЕФЕРАТ

Дипломная работа представляет собой звуковое решение мультипликационного фильма «FUN RUN» студентки 5 курса Уральской Государственной Архитектурной Академии Латкиной Анны продолжительностью 5 минут, выполненное в виде оригинала фонограммы, совмещенного с изображением на лазерном носителе в формате DVD. К основному диску прилагается также пояснительная записка на 47 страницах, в которой содержится 4 рисунка, 6 источников литературы, а также 1 приложение на 2 страницах и звуковая библиотека фонотечных шумов и компилятивных музыкальных записей на 2 дисках в формате DVD.

Ключевые слова: АУДИОВИЗУАЛЬНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ, ЗВУКОРЕЖИССЕРСКАЯ ЭКСПЛИКАЦИЯ, ЗВУКОВАЯ ПАРТИТУРА, МОНТАЖНО-ТОНИРОВОЧНЫЙ ПЕРИОД, ВЕРТИКАЛЬНЫЙ МОНТАЖ.

Объекты исследования: литературный сценарий аудиовизуального произведения.

Предмет исследования: процесс создания звукового решения мультипликационного фильма.

Цель дипломной работы: создание оригинала фонограммы аудиовизуального произведения, совмещенного с изображением на одном носителе.

Основные задачи:

- 1) анализ драматургии;
- 2) изучение особенностей тонировки мультипликационных фильмов;
- 3) выбор необходимого оборудования, аппаратуры и аксессуаров, разработка музыкального ряда;
- 4) запись синхронных шумов;
- 5) использование компилятивной музыки;
- 6) осуществление вертикального звукового монтажа;
- 7) оформление пояснительной записки.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1. ТВОРЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.....	6
1.1 Анализ драматургического замысла.....	6
1.2 Разработка звукового решения.....	10
1.3 Звукорежиссерская экспликация.....	26
2. ТЕХНИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.....	31
2.1 Выбор оборудования.....	31
2.2 Микшерский паспорт.....	36
2.3 Монтажно-тонировочный период.....	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	44
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	45
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	46

ВВЕДЕНИЕ

Звуковое оформление определяется жанром фильма. В настоящее время принято различать три основных типа кино: художественное, документальное и мультипликационное. В каждом из них существуют те или иные жанры, определенные принципы построения сюжета и звукозрительного образа: мелодрама, комедия, трагедия, фильм ужасов, боевик, фантастика, драма и другие. Каждый из представленных жанров обладает уникальным звучанием основной фактуры, речевым озвучиванием, шумами, музыкой. Звуковое решение любого фильма должно основываться на характере описываемого сюжета, как фактического, так и образном, где формируется основная идея, то, что хочет сказать автор.

Мультипликация, несомненно, является одним из направлений киноиндустрии с самого начала своего зарождения. Но также эту интересную отрасль успешно можно соотнести с живописью и графикой. Талант художника совместно с техническими средствами – и на свет появляется искусство, не оставляющее равнодушным ни взрослых, ни детей. Конечно же, ни один анимационный фильм не сможет существовать, быть востребованным зрителем без музыкального сопровождения. Ведь музыка, как известно, воздействует на определенные чувства, восприятие, раскрытие художественного замысла и образов героев.

Считаю, что в наше время мультипликация приобрела для себя новое эстетическое значение, став полноправным феноменом жанрового кинематографа, площадкой творческих экспериментов. Анимация уверенно и активно внедряется в игровое кино, телевизионные передачи, рекламу. В этом контексте, несомненно, особую актуальность для кино-, теле-, и остальных видов экранных искусств приобретает проблема звука в мультипликации.

В современном мире можно с уверенностью уже говорить о появлении авторского мультипликационного кино, видоизменении художественного

языка и жанров, воплощении их в реальность при помощи новейших технических средств. Рождается особый интерес к отдельным составляющим кинопроизведения – изображению, цвету, спецэффектам, звуку. В анимации одним из главных компонентов, конечно же, является звук. Нарисованный художником мир в одно мгновение становится более реальным. Благодаря озвучанию изобразительный ряд мультфильма «оживает», ведь звук всегда тонко воздействует на восприятие зрителя, задает нужный вектор настроения. Звук в мультипликации требует особого внимания и осмысления и как предмет исследования вызывает все больший интерес. Актуальная проблема звукового решения анимационных фильмов в наше время остается малоизученной.

Поиск звукового решения мультфильма студентки Уральской Государственной Архитектурной Академии Латкиной Анны «FUN RUN» – это прекрасная возможность для меня как для звукорежиссера получить бесценный опыт в озвучании мультипликационных фильмов.

При выборе мультфильма для выполнения ВКР заинтересованность мной именно этой работой вызвало то, что после просмотра данного анимационного фильма я заметил присутствие в нем немаловажной для современного общества идеи и функции. А именно, функции созидания и поучения для нашего подрастающего поколения. Ведь, как известно, творчество в любом виде, во что бы то ни было, должно из поколения в поколение сохранять культурный код, передавать нравственные, моральные ценности, воспитывать в человеке личность, способную глобально мыслить, размышлять и анализировать уже с самых ранних лет. Данный мультипликационный фильм показывает, в первую очередь, насколько легко и просто помнить добро по отношению к себе и дарить его в ответ окружающим тебя людям.

Цель работы: звуковое решение мультипликационного фильма «FUN RUN».

Цель работы определяют ее **задачи**:

- 1) проанализировать драматургию произведения, передать атмосферу, раскрывающую идею мультфильма;
- 2) выбрать и применить звуковыразительные приемы, составить звукорежиссерскую экспликацию;
- 3) осуществить подбор компилятивной музыки, синхронных и асинхронных шумов;
- 4) произвести подбор оборудования для записи необходимых синхронных шумов, осуществить запись;
- 5) осуществить вертикальный монтаж и перезапись мультфильма.

1. ТВОРЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

1.1. Анализ драматургического замысла

Главным ключевым элементом драматургического замысла мультфильма является проблема гуманности – любви, внимания к человеку, уважение к человеческой личности, не безразличия к другим людям, даже совершенно чужим тебе. Данная проблема очень актуальна в наше время, она поднимает более глубокие духовные и нравственные ценности, нежели которыми обладает в совокупности современное общество. Мультфильм поделен на несколько составляющих сцен и эпизодов, в каждом из которых мы можем проследивать ход данной идеи автора. Также нельзя оставить незамеченной проблему решаемости абсолютно любой проблемы в этом мире, которая более широко раскрывается в данном мультфильме за счет анимационной условности и мультипликационного внутрикадрового пространства.

Так, главная героиня мультипликационного фильма в образе молодой спортивной девушки выходит в парк на утреннюю пробежку. В ходе пробежки по парку, по драматургии фильма, ей встречаются некоторые персонажи, между которыми так или иначе в ходе определенной ситуации образуется некий конфликт, но каждый раз, когда он доходит до катарсиса, к персонажам присоединяется главная героиня и необычным образом помогает найти выход из сложившейся ситуации.

В первом эпизоде мы наблюдаем стандартную ситуацию: в парке на лавочке сидят молодые люди – парень и девушка, но на разных концах лавочки. Парень играет на гитаре, пытаясь произвести впечатление на девушку и вызвать у нее симпатию. Постепенно девушку привлекает то, что парень играет на гитаре, и она пододвигается все ближе и ближе к нему, но как только они оказываются вплотную и, казалось бы, флирт достиг своего предела, на гитаре рвется струна, девушка показывает свое недовольство и вновь отодвигается обратно на другой конец лавочки. В дальнейшем

ситуация повторяется два раза, парень снова играет, приближая к себе девушку, но струна вновь рвется. Главная героиня, заметив это, подбегает к молодой паре, просит дать ей непутевую гитару и приспособливает ее на близстоящее дерево под скворечник для местных птиц, которые тут же обживают его. Из гитары доносится пение птиц, парень с девушкой сидят на скамейке в парке уже довольные, держаться за руки.

Во втором эпизоде мы видим, как два культуриста за теннисным столом на поляне в парке решают сыграть партию в теннис. Но размер их тел настолько огромен, а размер мяча настолько мал, что при подаче мяча они промахиваются и попадают ракеткой по лицу друг другу. По итогу они злятся и негодуют друг на друга, но не видят другого решения проблемы, как передать ход подачи оппоненту и вновь все по кругу. Здесь же опять мы видим не безразличие главной героини к этой ситуации, которая поднимает с поляны маленькое яблоко, надувает его, превращая в большой шар, и отдает культуристам, которые уже благодаря размеру нового мяча отошли на дальнейшее расстояние от стола и с удовольствием, с улыбкой на лице играют в теннис.

В третьем эпизоде мы наблюдаем картину как на поляне в парке сидят двое маленьких детей дошкольного возраста – брат и сестра. Девочка постарше рисует красками на бумаге, мальчик-ребенок занят игрушечной машиной, катая ее из стороны в сторону. Девочке становится скучно, и ей приходит в голову идея позабавиться, подразнить брата – она рисует на его чистой рубашке кляксу. В силу своего возраста мальчик, конечно же, ничего не может ответить ей и не находит другого выхода как встать заплакать, закричать, замахать руками на что тут же прибегает их мама. Ворчливо ругается на девочку, успокаивает сына, меняет его рубашку на чистую, после чего ребенок успокаивается и ситуация повторяется дважды. На третий раз в эпизод вмешивается главная героиня, которая подбегает и жестом рук показывает матери, что не стоит менять рубашку и подрисовывает к кляксе лапы, уши и хвост. В итоге обычное пятно превращается в маленького

щенка, он тут же оживает и начинает лаять, что естественно нравится мальчику, и он гордо демонстрирует полученный рисунок сестре, которая также удивлена и рада. Как следствие конфликт исчерпан и разрешен.

В четвертой сцене данного мультипликационного фильма показан горсадовник, который пытается починить прорвавшуюся трубу в парке. Он заколачивает ее, встает и уходит, но трубу тут же прорывает вновь. Садовник возвращается, заколачивает трубу в очередной раз, но и это не помогает в починке. Здесь же мы наблюдаем, как вновь в ситуацию по пути своей пробежки вписывается главная героиня, которой безразличен и этот случай. Она подбегает и ставит на место, где прорвало трубу каркас фонтана, тем самым превратив беспорядочную и хаотично разбрызгивавшуюся струю воды в прекрасный фонтан среди парка. Садовник радуется и наконец-то, довольный уходит по своим делам.

Далее, после вышеперечисленных эпизодов мы наблюдаем, как главная героиня продолжает пробежку в парке, но не замечает надвигающуюся на нее улитку. Героиня поскользывается на улитке и кубарем катится через весь парк, вследствие чего при помощи приемов монтажа падает прямо на больничную койку. На руке и ноге героини наложен гипс, мы видим как она углубляется в печаль и депрессию, как она грустит и, вздыхая, смотрит в окно – представляет что бежит по парку и ей так хочется вернуться обратно на пробежку.

Героиня буквально начинает утопать в своей грусти и одиночестве незыблемой тишины больничной палаты, как вдруг слышит стук в дверь: заходит садовник из парка, который пришел навестить ее, принес в руках цветок как приятный сюрприз. Следом очередной стук в дверь – это молодая влюбленная пара из парка, они принесли фрукты для героини в больницу. Далее в палату забегают знакомые маленькие детишки с поляны в парке, начинают разрисовывать карандашами гипс на ноге героини, приподнимая ей настроение и подбадривая ее. Тут же с силой вновь открывается дверь, в проходе виднеются культуристы, в руках одного из них ромашка. Таким

образом, мы видим, что каждый из представленных персонажей и героев не остался безразличен к главной героине. Не забыл добра по отношению к ним, а, наоборот, в трудную и тяжелую минуту для нее, позабыв о своих делах, пришел поддержать, не смотря на то, что по драматургии мультфильма для каждого из них она абсолютно незнакомый человек.

1.2. Разработка звукового решения мультипликационного фильма «FUN RUN»

Таблица 1.

№	Тайм-код	Содержание кадра	Речь	Шумы	Музыка	Комментарий
1	00:01:23	Заставка				
2	00:02:09	Пролетает стрекоза, садится на нос главной героини		Стрекотание насекомого	Звучание музыкального инструмента Бар Чаймс	
3	00:07:01	Главная героиня начинает разминку перед пробежкой в парке			Фанфары	
4	00:20:54	Главная героиня продолжает разминку			Барабанная дробь	
5	00:28:31	Главная героиня забегает в парк на тропинку			Hassam Feat. Guevarado - Con Un Cuento De Adas	
6	00:34:07	Главная героиня бежит			Hassam Feat.	

		справа налево			Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
7	00:37:43	Молодая влюбленная пара сидит в парке на разных концах скамейки. Молодой человек с гитарой в руках. Парень начинает играть на гитаре. Девушке нравится мелодия, она пододвигается ближе к парню, как только она оказывается рядом с молодым человеком, струна на гитаре рвется, девушка показывает недовольный вид и отодвигается обратно. Затем ситуация повторяется два раза		Звук струны гитары, звук порванной струны	Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
8	01:04:54	Главная героиня поворачивает голову,			Hassam Feat. Guevardo -	

		замечает ситуацию у влюбленной пары, останавливается на тропинке в парке.			Con Un Cuento De Adas	
9	01:09:10	Главная героиня подходит к молодому человеку, просит дать ей гитару, затем приспосабливает ее на рядом стоящее дерево под скворечник для местных птиц			Hassam Feat. Guevarado - Con Un Cuento De Adas	
10	01:15:41	В гитару, висящую на дереве, залетают птицы, из гитары вылетают ноты.		Пение птиц	Hassam Feat. Guevarado - Con Un Cuento De Adas,	
11	01:21:23	Молодая пара сидит на лавочке лицом друг к другу, держатся за руки, вокруг них ореолом импульсивно светятся сердца.			Hassam Feat. Guevarado - Con Un Cuento De Adas, Звучание ксилофона	

12	01:27:18	Главная героиня бежит слева направо, обернувшись, улыбается			Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
13	01:30:03	Два культуриста в парке на поляне за теннисным столом приготовились к игре			Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
14	01:33:32	Спортсмен справа подкидывает теннисный мяч для подачи, промахивается, резким ударом бьет ракеткой по лицу соперника.		Звук шлепка	Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
15	01:35:52	Лицо оппонента становится красным, рычит, сердится на соперника. Оба злятся, сталкиваются головами			Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
16	01:41:36	Культурист слева		Звук шлепка, звук	Hassam Feat.	

		подкидывает теннисный мяч для подачи, промахивается, резким ударом бьет по лицу соперника справа. У спортсмена справа появляются звездочки над головой		«птичек» над головой	Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
17	01:43:14	У культуриста слева краснеет лицо, он злится, оба сталкиваются головами над теннисным столом			Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
18	01:56:12	Поляна с яблоками. Главная героиня тянется за одним из яблок, поднимает его			Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
19	01:57:02	Главная героиня надувает яблоко, оно превращается в большой резиновый мячик, отдает его спортсменам		Вдох и выдох в мяч, который надувается	Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas, Звучание	

					ксилофона	
20	02:00:41	Спортсмены, каждый на дальнем расстоянии от стола играют большим мячом в теннис		Звук мяча	Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
21	02:04:38	Главная героиня бежит слева направо, обернувшись на спортсменов улыбается			Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
22	02:07:05	Дети дошкольного возраста: мальчик и девочка сидят на лужайке. Девочка рисует красками на бумаге, мальчик играет с машинкой			Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
23	02:13:53	Девочка рисует пятно на чистой рубашке мальчика		Звук кисточки	Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	

24	02:16:15	Мальчик встает, начинает кричать, махать руками, приходит мама, успокаивает ребенка, меняет рубашку на чистую	Голос мамы детей, крик ребенка		Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	Голос мамы условный, электронно ускоренный за счет изменения частоты дискретизации
25	02:18:47	Дети дошкольного возраста: мальчик и девочка сидят на лужайке. Девочка рисует красками на бумаге, мальчик играет с машинкой			Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
26	02:24:19	Девочка рисует пятно на чистой рубашке мальчика		Звук кисточки	Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
27	02:26:23	Мальчик встает, начинает кричать, махать руками, приходит мама, успокаивает ребенка, меняет рубашку на	Голос мамы детей, крик ребенка		Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	Голос мамы условный, электронно ускоренный за счет изменения частоты дискретизации

		чистую				
28	02:29:02	Дети дошкольного возраста: мальчик и девочка сидят на лужайке. Девочка рисует красками на бумаге, мальчик играет с машинкой			Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
29	02:34:54	Девочка рисует пятно на чистой рубашке мальчика		Звук кисточки	Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
30	02:36:05	Мама прибегает на плачь ребенка, в кадр забегают главная героиня жестом рук показывает то что не нужно менять рубашку на чистую	Голос мамы детей, крик ребенка		Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	Голос мамы условный, электронно ускоренный за счет изменения частоты дискретизации
31	02:41:20	Главная героиня подрисовывает к пятну		Лай собаки	Hassam Feat. Guevardo -	

		на рубашке мальчика голову, лапы и хвост; нарисованная собака оживает и лает			Con Un Cuento De Adas, Звучание ксилофона	
32	02:44:05	Девочка удивляется, мальчик довольный улыбается, демонстрирует полученный рисунок из пятна. Девочка в ответ показывает жестом руки то что ей нравится полученный рисунок			Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
33	02:47:08	Главная героиня бежит слева направо, обернувшись, улыбается			Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
34	02:51:26	На дальнем плане на лавочке в парке сидят три грустных военнослужащих дембеля. Главная	«А..эээх.»		Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	

		героиня пробегает слева направо в полный рост перед ними.				
35	02:54:17	Садовник в парке на лужайке пытается починить трубу, заколачивает ее, отходит, но трубу вновь прорывает, затем садовник пытается вновь починить трубу, заколачивая ее, но вновь ничего не выходит		Шум струи воды; удары молотка; звук «чпок»	Hassam Feat. Guevarado - Con Un Cuento De Adas	
36	03:05:32	Главная героиня подбегает к садовнику, достает и ставит сверху на трубу основу фонтана, убегает из кадра		Грохот груды железа	Hassam Feat. Guevarado - Con Un Cuento De Adas	
37	03:11:41	Льется фонтан, садовник радуется, уходит из кадра		Шум фонтана	Hassam Feat. Guevarado - Con Un Cuento De	

					Adas, Звучание ксилофона	
38	03:15:09	На дальнем плане слева и справа выглядывают военнослужащие дембеля, затем втроем прыгают в фонтан	-«Ууух!»		Hassam Feat. Guevarado - Con Un Cuento De Adas, Фанфары	
39	03:17:01	Главная героиня продолжает бежать слева направо, обернувшись, улыбается			Hassam Feat. Guevarado - Con Un Cuento De Adas	
40	03:19:24	Улитка ползет по дороге навстречу главной героини		Продолжительный гудок парохода	Hassam Feat. Guevarado - Con Un Cuento De Adas	
41	03:20:10	Главная героиня бежит слева направо			Hassam Feat. Guevarado - Con Un Cuento De	

					Adas	
42	03:21:03	Улитка пугается, ее глаза вылетают вперед	Крик улитки	Резкий гудок	Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
43	03:23:36	Главная героиня не замечает улитку, продолжает бежать слева направо	Крик улитки		Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
44	03:24:22	Улитка сворачивается от испуга		Свист	Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
45	03:25:54	Главная героиня запинаясь об улитку, кубарем катится слева направо		Шум траектории падения кубарем	Hassam Feat. Guevardo - Con Un Cuento De Adas	
46	03:30:08	Главная героиня		Шум траектории		

		падает сверху на больничную койку, с гипсом на руке и ноге, оказывается в палате больницы		падения сверху вниз		
47	03:37:43	Главная героиня лежит на койке в палате в больнице			Zeneker Team - Euszakok	
48	03:42:38	Главная героиня лежит на больничной койке (вид сверху), грустно вздыхает			Zeneker Team - Euszakok	
49	03:44:20	Главная героиня поворачивает голову в окно			Алексей Рыбников – Первая телеграмма	
50	03:51:02	Главная героиня «в мечтах» бежит по парку, Вид сверху на главную героиню (отдаляется)			Алексей Рыбников – Первая телеграмма	
51	03:55:44	Надпись «Тук-тук-тук»		Стук в дверь		

52	03:58:17	Из-за двери выглядывает садовник, входит в палату, подходит к больничной койке		Открывание, закрывание двери	Алексей Рыбников – Первая телеграмма	
53	04:01:53	Главная героиня и садовник оборачиваются на дверь, надпись «Тук- тук-тук»		Стук в дверь	Алексей Рыбников – Первая телеграмма	
54	04:03:11	В дверях стоит молодая пара из парка			Алексей Рыбников – Первая телеграмма	
55	04:05:03	Из-за двери выглядывают маленькие дети из парка, подходят к главной героине		Открытие, захлопывание двери	Алексей Рыбников – Первая телеграмма	
56	04:06:27	Дети начинают карандашами разрисовывать гипс на ноге главной героини	Голос мамы детей, смех	Звук пишущего карандаша		Голос мамы условный, электронно ускоренный за счет изменения частоты дискретизации

			детей			
57	04:10:34	Вид сверху на больничную койку: главная героиня улыбается, по обе ее стороны стоят дети			Алексей Рыбников – Первая телеграмма	
58	04:11:03	Дверь в палату с силой открывается, в проходе стоят два культуриста из парка		Звук распахнутой двери	Алексей Рыбников – Первая телеграмма	
59	04:14:47	Культурист слева достает цветок, держит его в руке, улыбается			Алексей Рыбников – Первая телеграмма	
60	04:18:30	Окно палаты, культуристы стоят по краям по обе стороны окна, культурист слева открывает жалюзи		Звук жалюзи	Алексей Рыбников – Первая телеграмма	
61	04:20:42	Спортсмен справа открывает форточку		Звук форточки		

62	04:21:03	Главная героиня моргает				
63	04:22:48	Птицы из парка слетаются на ветку дерева за окном, начинают петь		Пение птиц		
64	04:28:23	Стрекоза пролетает, садится на нос главной героини		Стрекотание насекомого	Бар чаймс	

1.3. Звукорежиссерская экспликация

Речь. Речь и диалоги в кинофонографии являются, прежде всего, носителем семантического содержания, связанного с сюжетом и фабулой конкретного аудиовизуального произведения. Речь в мультипликации не всегда является центральным элементом, в отличие от игрового кино и даже может отсутствовать вовсе или же быть только закадровой. В целом закадровый повествовательный текст в анимации имеет значительно большее значение, чем в игровом кино – данная традиция происходит от сказочного повествования. В некоторых случаях в целях обозначения драматургии персонаж показан лишь закадровым голосом.

Речь в мультфильме также может быть повышена или понижена тонально, ускорена за счет ускорения магнитной ленты или повышения частоты дискретизации, за счет обработки и ускорения может терять свою разборчивость. Также голос, который озвучивает какой-либо персонаж, механизм или фонетический объект может быть электронно обработан.

В мультипликационном фильме «FUN RUN» по замыслу самого автора речи и диалогов как таковых не требуется. В данной ситуации они не несли бы в себе какой-то конкретный повествовательный смысл и не являлись бы частью драматургии. В проекте есть несколько моментов признаков речи персонажей: рычание во время злости друг на друга культуристов за теннисным столом, ускоренный голос мамы двух маленьких детей на поляне, радость садовника, чинившего трубу и крики отслуживших солдат, которые прыгают в фонтан. Скорее эти моменты будут являться мультипликационной условностью для некоторого обозначения изобразительного ряда на экране.

Шумы. Музыкальное сопровождение представленного мультфильма не может обходиться без шумов, в целях конкретизации эмоционального состояния и действия персонажей или же для дополнительной характеристики ситуации. Кинозвук (включающий в себя шумы, музыку и диалоги) может существовать как отдельная самостоятельная единица, может

дублировать изображение или же контрапунктировать ему. Соответственно звук может быть синхронным или асинхронным по отношению к изобразительному ряду. Способы взаимоотношения звука и изображения на экране во многом зависят от художественного замысла режиссера-аниматора и его соавтора – звукорежиссера.

Чаще всего мы можем заметить в мультипликации использование **синхронного** (параллельного, иллюстративного, тавтологического) соединения звука и изображения. Такое соединение одушевляет нарисованную картинку, оправдывает неожиданные видоизменения, которые происходят с героями и пространством мультфильма. Синхронное соединение представляет собой такое же совпадение изображения и звука как в реальной наблюдаемой нами жизни.

Асинхронное – соединение звука и изображения, несовпадающих в реальной действительности. Асинхронное (контрастное) соединение способствует развитию абстрактного мышления зрителей и во многом раздвигает границы внутрикадрового и закадрового пространства. Использование этого принципа напрямую связано, главным образом, с явлением авторского мультипликационного кино. Также следует разграничивать комментирующий звук и действительный. Синхронность связана всегда с действительным звуком. Асинхронность допускает оба варианта. Таким образом, существует четыре основных способа сочетания звука с изображением: для синхронности – параллелизм (речь и картинка содержат в себе параллельный смысл) и контрапункт (речь и изображение содержат разный смысл), для асинхронности – параллелизм и контрапункт (комментирующий звук).

Падающие, летающие предметы, столкновения каких-либо объектов в мультфильмах традиционно, как правило, озвучиваются при помощи различных музыкальных инструментов (цуг-флейта для обозначения траекторий движения, ударные для столкновения и другие). Нисходящее и восходящее музыкальное движение обрисовывает нисходящее и восходящее

движение нарисованного предмета или персонажа на экране. Подобный символизм во взаимоотношении изображения и звука характерен лишь для мультипликации и иногда может проявляться в жанре комедии. Этот прием приобрел для себя название «*Mickeymousing*» – синхронность изображения с музыкальной траекторией (зигзаги, падения, подъем) и инструментальной пунктуацией действия (хлопанье дверей, взрывы, столкновения). «*Mickeymousing*» не исключает использования в мультфильмах и реалистичных синхронных шумов. В фонограмме мультфильма также могут преобладать и натуральные (реальные) звуки. Зачастую в звуковой картине мультфильма используются несинхронные шумы окружающей среды (фоновые шумы, звуковые ландшафты), при этом они могут сливаться с остальными звуками фонограммы в единую звуковую картину или же, наоборот, образовывать собственное звуковое пространство, отдельное от других звуков. Синхронизировать любой шумовой звук с объектом, его издающим, очень просто и совершенно недостаточно. Звук не должен только обозначать объект – он должен его характеризовать.

Шумы в звуковом сопровождении мультипликационного фильма «FUN RUN» представляют собой нечто однократное, имеют значение информации о чем-то существующем, реальном. Важнейшая, основная сторона шумового восприятия – прямая связь воспроизводимого звука с представлением о предмете издающим его. В представленном мультфильме особенностью шумового ряда является активное использование стилизованных (метафорических) звуковых эффектов, которые становятся звуковыми символами движений, жестов, столкновений без определения и обозначения субстанций. Именно они определяют основу перемещающихся предметов и персонажей. Эффекты такого происхождения довольно-таки схожи со звуками, издаваемыми детьми в процессе игры, которые не имитируют шумы реальных механизмов машин или же выстрела оружия, а обозначают собой общую траекторию движения этих устройств. Подобное взаимоотношение

звука и движений очень часто характерно для анимации, а в частности для рисованных мультфильмов.

Все шумы, используемые в проекте, были найдены мной в бесплатной электронной библиотеке, так как для озвучания мультфильмов не требуется исключительная запись натуральных шумов. Были применены как синхронные, так и асинхронные шумы в целях создания полноценной звуковой картины.

Синхронные шумы. При поиске синхронных шумов я акцентировал свое внимание на том, что в конечном итоге у меня должно получиться и пытался, конечно же, для мультфильма подобрать по большей степени метафорические компоненты из всего представленного ряда шумовой библиотеки. Из набора синхронных шумов в проекте: звук гитары и порванной струны гитары, пение птиц в первом эпизоде мультфильма. Звук рисующей кисточки по рубашке мальчика, плач ребенка, лай собаки в третьей сцене с детьми, шум струи воды из прорванной трубы, возгласы солдат, прыгающих в фонтан и как следствие всплеск воды в эпизоде с садовником, стук в дверь, звук рисующих карандашей на гипсе ноги главной героине, звук жалюзи, форточки и пение птиц в финальной сцене в больнице.

Асинхронные шумы. Звук в представленном мультфильме расширяет границы действительного, что помогает автору облегчить главную задачу – в более легкой и понятной форме донести до зрителя идею созданного произведения. Для большей экспрессивности изобразительного ряда в проекте были задействованы такие асинхронные шумы как звук удара по лицу ракеткой и звук звездочек над головой из второго эпизода с культуристами, играющими в теннис; звук накачивания воздухом яблока главной героиней, и конечный звук отскока получившегося мяча; ускоренный голос мамы детей на поляне; удар каркаса фонтана о землю в сцене с садовником; прием *Mickeymousing* был использован в эпизоде с улиткой: звук удивления улитки, ее вылетевших глаз, звук падения, момент когда героиня летит кубарем и падает на больничную койку. Данные

соединения изображения и звуковой партитуры были выполнены исключительно в традициях озвучания мультипликационного кино.

Музыка. Еще в немой ранней анимации музыка играла важнейшую, огромную роль. В мультфильмах и комедиях помимо простого веселья могут встречаться все виды других эмоций; это может быть печаль, сомнение, ужас или даже смерть; только всем этим эмоциям не хватает качества правдивости, и они должны быть выражены как «насмешливое» сомнение или смерть. Это очень отличается от реальности и, соответственно, должно трактоваться в музыке иначе. В современной звуковой мультипликации музыка также имеет важнейшее значение, иногда она является единственной составной частью фонограммы. Музыка может быть создана специально для определенного мультфильма (оригинальная музыка) или же строиться на цитатах (компилятивная музыка); однако эти два метода свободно могут сочетаться и в одном мультфильме (смешанный тип звуковой партитуры). Как и в игровом кино, в анимации музыка может быть закадровой или внутрикадровой. Условности анимации позволяют размывать границы между внутрикадровым и закадровым звучанием.

Основной музыкальной темой мультипликационного фильма является трек Guevardo feat. Nassam – «Con Un Cuento De Adas», что задает с самого начала мультфильма для зрителя нужное настроение в позитивном русле и определенный темпоритм аудиовизуального произведения.

Далее в сцене, когда главная героиня попадает в больницу для условности обозначения внезапности и безысходности ситуации была подобрана музыкальная композиция Zeneker Team – «Euszakok».

И в окончании музыкального оформления мультипликационного фильма, для конечной сцены, наполненной любовью, вниманием, теплотой, заботой и дружбой была подобрана музыка детского композитора Алексея Рыбникова – Первая телеграмма.

2. ТЕХНИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

2.1. Выбор оборудования

Для записи некоторых шумов в проекте выпускной квалификационной работы мною был использован микрофон фирмы Октава. *Микрофон Октава МК-319* – это профессиональный конденсаторный микрофон, один из самых популярных микрофонов легендарной Тульской компании Октава. МК-319 используется в микрофонном парке многих больших профессиональных студий во всем мире рядом с такими микрофонами как Neumann, AKG и Rode. Микрофон имеет кардиоидную направленность и подходит для записи и озвучивания любых источников звука.

Технические характеристики:

Направленность – кардиоида

Диапазон частот – 40-16000 Гц

Чувствительность – 11 мВ/Па

Питание – 48 В

Сопротивление – 200 Ом

Максимальное звуковое давление – 122 дБ



Рисунок 1 – конденсаторный микрофон Октава МК-319

Головные мониторы Yamaha RH5MA

Качественные мониторные наушники, точно передающие звук. Идеально справляются с передачей в области низких частот. Все модели наушников фирмы Yamaha разработаны с учетом всех передовых технологий в области звукопостроения, начиная от самых простых моделей и заканчивая профессиональными. Они обладают прекрасной эргономикой и акустическими характеристиками.

Технические параметры:

Тип наушников: закрытые.

Метод крепления: вертикальный обод.

Диаметр излучателя: 40 мм.

Длина кабеля: 2.5 м.

Частотный диапазон: 20 Гц – 20 кГц.

Чувствительность: 98 дБ/мВт.

Сопротивление: 32 Ом.

Разъемы: mini jack 3.5 мм



Рисунок 2 – головные мониторы Yamaha RH5MA

Звуковые мониторы YAMAHA HS8

Данная модель оборудована динамическими головками, имеющими улучшенную электромагнитную структуру и специально разработанными конструкторами компании Yamaha для того, чтобы значительно повысить точность воспроизведения, снизить искажения и уровень шумов, а также создать кристально чистое звучание.

Разработчики бренда Yamaha проанализировали и усовершенствовали каждую, даже самую мельчайшую, деталь данной системы. Мониторы обладают фазоинвертором (bass-reflex) и отдельными усилителями мощности для каждой частотной полосы (bi-amp). Мониторы YAMAHA HS8 имеют купольный высокочастотный излучатель (расширенный диапазон частот) и мощный излучатель низких частот. Благодаря разделительным фильтрам и усилителям, точно подобранным под каждый имеющийся излучатель, мониторы YAMAHA HS8 обладают еще более совершенным звучанием и ровной амплитудно-частотной характеристикой.

Технические характеристики:

Тип: 2-полосный монитор;

Усилитель: bi-amp;

Частотный диапазон: 38 Гц-30 кГц;

Излучатели:

* НЧ: 8, конический;

* ВЧ: 1, купольный;

* Выходная мощность: 120 Вт;

Разъемы:

XLR3-31 x 1;

Stereo jack 1/4 x 1;

Потребляемая мощность: 60 Вт;

Акустическое оформление: bass-reflex;

Регуляторы:

LEVEL;

EQ: High Trim/Room Control;

Размеры:

Высота: 390 мм

Ширина: 334 мм

Глубина: 250 мм

Вес: 10,2 кг.



Рисунок 3 – Звуковые мониторы YAMAHA HS8

Звуковая карта Behringer U-Phoria UMC22

Преобразование сигнала из цифровой в аналоговую формы и обратно осуществляется в 24-битном качестве и с частотой сэмплирования 48 кГц, благодаря чему выходной звук без проблем можно использовать в профессиональной звукозаписи. Мини-рэковый формат устройства отлично подходит для его размещения в небольшой студии, а прочный металлический корпус надёжно предотвращает проблемы из-за механических повреждений.

Особенности модели аудиоинтерфейса Behringer U-Phoria UMC22 представлены:

– возможностью записи с микрофонов;

- записью с частотой дискретизации 48 кГц;
- совместимостью с Steinberg Cubase, Ableton Live, Avid Pro Tools и другими программами;
- двумя выходными и двумя входными каналами с наименьшим временем задержки при подключении к компьютеру, с поддержкой операционных систем Mac OS X, Windows XP и более новых версий;
- микрофонным предусилителем с фантомным питанием на 48 В;
- выходом на наушники с регулятором уровня и возможностью мониторинга прямого сигнала;
- индикаторами перегруза перегрузки, присутствия сигнала и статуса состояния устройства, для детального контроля;
- USB портом для питания и передачи аудио сигнала

Технические параметры USB аудиоинтерфейса Behringer U-Phoria UMC22:

Частота дискретизации: 48 кГц;

Подключение: USB

Входы: 2 входа;

Выходы: 2 выхода;

MIDI: Нет;

Источник питания: USB;

Вес: 500 гр.

Размеры: 46.45 x 163 x 125 мм



Рисунок 4 – Звуковая карта Behringer U-Phoria UMC22

2.2. Микшерский паспорт

Речь

Трек №1 – «Мать детей»

Время с 02:27:29 по 02:28:24. Параметры автоматизации: уровень максимальный 6 дБ, минимальный -25 дБ.

Трек №2 – «Мать детей»

Время с 02:37:23 по 02:40:02. Параметры автоматизации: уровень максимальный 6 дБ, минимальный -25 дБ.

Трек №3 – «Мать детей»

Время с 04:07:11 по 04:09:05. Параметры автоматизации: уровень максимальный 6 дБ, минимальный -25 дБ.

Трек №4 – «Крик улитки»

Время с 04:07:11 по 04:09:05. Параметры автоматизации: уровень максимальный -4 дБ, минимальный -41 дБ.

Трек №5 – «Крик ребенка»

Время с 02:16:03 по 02:17:19. Параметры автоматизации: уровень максимальный 2 дБ, минимальный -27 дБ.

Трек №6 – «Крик ребенка»

Время с 02:26:04 по 02:28:18. Параметры автоматизации: уровень максимальный 2 дБ, минимальный -27 дБ.

Трек №7 – «Крик ребенка»

Время с 02:36:19 по 02:40:15. Параметры автоматизации: уровень максимальный 2 дБ, минимальный -27 дБ.

Трек №8 – «Детский смех»

Время с 04:06:07 по 04:08:22. Параметры автоматизации: уровень максимальный -7 дБ, минимальный -38 дБ.

Музыка

Трек №9 – «Звучание бар чаймса»

Время с 00:04:09 по 00:07:06. Параметры автоматизации: уровень максимальный -4 дБ, минимальный -15 дБ.

Трек №10 – «Фанфары 1»

Время с 00:07:16 по 00:15:08. Параметры автоматизации: уровень максимальный 4 дБ, минимальный -17 дБ.

Трек №11 – «Акробатическая Дробь»

Время с 00:15:30 по 00:26:01. Параметры автоматизации: уровень максимальный 8 дБ, минимальный -10 дБ.

Трек №12 – «Фанфары 2»

Время с 03:14:03 по 03:15:23. Параметры автоматизации: уровень максимальный 2 дБ, минимальный -23 дБ.

Трек №13 – «Guevarro feat. Hassam – Con Un Cuento De Adas»

Время с 00:26:12 по 03:25:09. Параметры автоматизации: уровень максимальный -4 дБ, минимальный -15 дБ.

Трек №14 – «Zeneker Team - Euszakok»

Время с 03:32:20 по 03:42:15. Параметры автоматизации: уровень максимальный 3 дБ, минимальный -7 дБ.

Трек №15 – «Алексей Рыбников – Первая Телеграмма»

Время с 03:42:20 по 03:55:10. Параметры автоматизации: уровень максимальный 3 дБ, минимальный -7 дБ.

Шумы

Трек №16 – «Стрекотание»

Время с 00:01:24 по 00:05:11. Параметры автоматизации: уровень максимальный 8 дБ, минимальный -29 дБ.

Трек №17 – «Гитара 1»

Время с 00:38:07 по 00:39:01. Параметры автоматизации: уровень максимальный 4 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №18 – «Гитара 2»

Время с 00:40:14 по 00:41:09. Параметры автоматизации: уровень максимальный -6 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №19 – «Гитара 3»

Время с 00:42:05 по 00:44:09. Параметры автоматизации: уровень максимальный 3 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №20 – «Порванная струна 1»

Время с 00:44:14 по 00:45:22. Параметры автоматизации: уровень максимальный 8 дБ, минимальный -29 дБ.

Трек №21 – «Гитара 1»

Время с 00:48:12 по 00:49:03. Параметры автоматизации: уровень максимальный 4 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №22 – «Гитара 2»

Время с 00:50:04 по 00:51:07. Параметры автоматизации: уровень максимальный -6 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №23 – «Гитара 3»

Время с 00:52:07 по 00:54:07. Параметры автоматизации: уровень максимальный 3 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №24 – «Порванная струна 2»

Время с 00:54:10 по 00:56:13. Параметры автоматизации: уровень максимальный 12 дБ, минимальный -39 дБ.

Трек №25 – «Гитара 1»

Время с 00:57:21 по 00:58:14. Параметры автоматизации: уровень максимальный 4 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №26 – «Гитара 2»

Время с 00:58:19 по 01:00:20. Параметры автоматизации: уровень максимальный -6 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №27 – «Гитара 3»

Время с 01:01:14 по 01:08:18. Параметры автоматизации: уровень максимальный 3 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №28 – «Порванная струна 1»

Время с 00:44:14 по 00:45:22. Параметры автоматизации: уровень максимальный 8 дБ, минимальный -29 дБ.

Трек №29 – «Шлепок 1»

Время с 01:33:01 по 01:33:12. Параметры автоматизации: уровень максимальный -4 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №30 – «Шлепок 2»

Время с 01:40:17 по 01:40:24. Параметры автоматизации: уровень максимальный 1 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №31 – «Птички над головой»

Время с 01:40:24 по 01:42:20. Параметры автоматизации: уровень максимальный 3 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №32 – «Надувает шар»

Время с 01:57:23 по 01:59:05. Параметры автоматизации: уровень максимальный -13 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №33 – «Мяч»

Время с 02:01:09 по 02:04:08. Параметры автоматизации: уровень максимальный 3 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №34 – «Кисточка»

Время с 02:13:08 по 02:34:14. Параметры автоматизации: уровень максимальный 8 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №35 – «Лай собаки»

Время с 02:43:14 по 02:44:20. Параметры автоматизации: уровень максимальный -9 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №36 – «Чпок»

Время с 02:53:18 по 03:00:02. Параметры автоматизации: уровень максимальный 12 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №37 – «Шум воды»

Время с 02:54:20 по 03:04:17. Параметры автоматизации: уровень максимальный 3 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №38 – «Удары молотком»

Время с 02:55:02 по 03:05:06. Параметры автоматизации: уровень максимальный 11 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №39 – «Фонтан»

Время с 03:05:02 по 03:10:06. Параметры автоматизации: уровень максимальный 1 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №40 – «Гудок протяжной»

Время с 03:19:01 по 03:22:06. Параметры автоматизации: уровень максимальный -8 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №41 – «Гудок короткий»

Время с 03:22:07 по 03:22:22. Параметры автоматизации: уровень максимальный 1 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №42 – «Свист»

Время с 03:24:03 по 03:24:17. Параметры автоматизации: уровень максимальный -10 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №43 – «Перекачивание»

Время с 03:24:11 по 03:26:00. Параметры автоматизации: уровень максимальный 5 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №44 – «Стук в дверь»

Время с 03:55:02 по 04:10:15. Параметры автоматизации: уровень максимальный 9 дБ, минимальный -32 дБ.

Трек №45 – «Дверь 1»

Время с 03:57:08 по 04:00:08. Параметры автоматизации: уровень максимальный -8 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №46 – «Дверь 2»

Время с 04:05:02 по 04:05:21. Параметры автоматизации: уровень максимальный -7 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №47 – «Дверь 3»

Время с 04:11:13 по 04:12:04. Параметры автоматизации: уровень максимальный 3 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №48 – «Жалюзи»

Время с 04:18:02 по 04:20:06. Параметры автоматизации: уровень максимальный -6 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №49 – «Форточка»

Время с 04:20:14 по 04:21:20. Параметры автоматизации: уровень максимальный -13 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №50 – «Птицы»

Время с 01:20:07 по 04:26:12. Параметры автоматизации: уровень максимальный 4 дБ, минимальный -40 дБ.

Трек №51 – «Стрекотание 2»

Время с 04:26:17 по 04:29:12. Параметры автоматизации: уровень максимальный -8 дБ, минимальный -40 дБ.

2.3. Монтажно-тонировочный период

Процесс обработки звуковых компонентов мультипликационного фильма производился мной на домашнем компьютере в программном обеспечении *Cubase 5*. Использование аудиоредактора *Cubase* предоставляет звукорежиссеру возможность профессионально выполнять поставленные перед ним задачи по обработке звука (эквализация, компрессия). Данный редактор имеет необходимый набор плагинов Waves для обработки аудиоматериала, что дало мне возможность добиться качественного и чистого звучания. Также для более ровного звучания полноценной звуковой картины мной была проведена автоматизация каждого из компонентов, подробное описание которой находится в микшерском паспорте пояснительной записки. Ниже, приведены и описаны именно те плагины, которые, помогли мне как звукорежиссеру качественно выполнить цель работы, а в частности поставленные задачи монтажного периода.

CLA Classic Compressors – набор плагинов, имитирующих раритетные классические компрессоры. Каждый плагин имеет стрелочный индикатор, переключаемый между входным уровнем, выходным уровнем и уровнем подавления. Поддерживаются частоты дискретизации до 192 кГц, разрядность 24 бита. Есть монофонический и стереофонический варианты.

CLA Effects имеет переключатель «длинного» дилея, регулятор и переключатель ВЧ-фильтра типа «полка», регулятор уровня и переключатель типа дисторшн, регулятор уровня и переключатель типа реверберации, регуляторы уровня и переключатели времени/типа «короткого» и «длинного» дилеев (синхронизируются с темпом), регулятор уровня и переключатель типа модуляционного эффекта, кнопку отключения прямого сигнала.

CLA Guitars имеет переключатель режима (Clean, Crunch, Heavy), выключатель имитатора гитарного усилителя, регуляторы уровня нижних и верхних частот с переключателями фильтров, регулятор диапазона и переключатель характера компрессии, регулятор уровня и переключатель

типа реверберации, регулятор уровня и переключатель времени/типа дилея (синхронизируется с темпом), регулятор уровня и переключатель типа модуляционного эффекта (хорус/даблер)

Трехполосный эквалайзер API 550A имеет регуляторы частоты (пять вариантов) и уровня (+/-12 дБ) каждой полосы. Нижняя и верхняя полосы переключаются на использование фильтра типа «полка». Дополнительно можно использовать полосовой фильтр.

C1 Parametric Compander – это динамический стерео процессор студийного качества и «параметрический компандер». Также C1 полнофункциональный динамический фильтр способный на множество уникальных эффектов, в том числе украшающих звук, применяется для улучшения и исправления проблем в качестве звука. Для максимальной гибкости и эффективности, C1 разделён на несколько небольших частей, таких как C1comp и C1gate или C1c/sc (компрессор с сайдчейном). C1 предназначен для субъективной оптимизации звука. Имеет богатые возможности и функциональность, и может сделать многое недоступное другим динамическим процессорам (будь они аналоговые или цифровые), создан на основах, которые хорошо звучат для уха.

Монтажный период был успешно завершен.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Участие в поиске звукового решения мультипликационного фильма студентки Уральской Государственной Архитектурной Академии Латкиной Анны «FUN RUN» предоставило мне замечательную возможность как звукорежиссеру получить многогранный опыт в озвучании мультфильмов. А также укрепить профессиональные теоретические навыки и знания непосредственно практикой производства звуковой картины аудиовизуального произведения.

Исследовав представленный сценарий и, проанализировав драматургию произведения, мною была разработана звукорежиссерская экспликация, при помощи которой уже в дальнейшем мне с точностью удалось передать атмосферу, раскрывающую идею фильма.

При поиске звукового решения данного мультфильма удалось выбрать и применить именно те звукозрительные приемы (синхронные, асинхронные шумы, Mickeymousing), которые в конечном итоге совместно с видеорядом воссоздали задуманный мной звуковой образ.

Также при работе в монтажно-тонировочном периоде мультфильма была проведена значительная работа с плагинами Waves, отработаны и получены новые навыки работы звукорежиссера на студии.

Мультипликация, несомненно, расширяет границы как видимого, так и невидимого. Соответственно, работа над звуком в мультфильмах приобретает для себя по большей степени творческий характер. Звукорежиссер при этом должен проявить себя не только как функциональный профессионал, но и как «художник» звуковой картины произведения, спровоцировав своей работой зрителя не только на эмоции, но и на абстрактное, аналитическое мышление.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Трахтемберг Л.С.* Мастерство звукооператора [Текст] / Трахтемберг Л. – Москва : Искусство, 1978. – 95 с.
2. *Закревский Ю. А.* Звуковой образ в фильме [Текст] / Закревский Ю. – Москва : Искусство, 1961. – 128 с.
3. *Франк Г.Я.* Мировосприятие в звуке [Текст] / Франк Г. – Санкт-Петербург : СПбГУКиТ, 2002. – 145 с.
4. *Дворниченко О.И.* Гармония фильма [Текст] / Дворниченко О. – Москва : Искусство, 1981 . – 200 с.
5. *Воскресенская И.Н.* Звуковое решение фильма [Текст] / Воскресенская И. – Москва : Искусство, 1984. – 126 с.
6. *Коноплёв Б.Н.* Основы фильмопроизводства [Текст] / Коноплёв Б. – Москва : Искусство, 1975. – 448 с.

Приложение 1 – Режиссерский сценарий мультипликационного фильма «FUN RUN»

Сцена 1.

Главная героиня под акробатическую дробь начинает разминку перед пробежкой в парке. Начинает пробежку, забегает в парк.

Сцена 2.

Парень и девушка сидят спиной друг к другу на разных концах лавочки. Парень пытается что-то сыграть на гитаре, вызвать симпатию девушки. После того как парень берет аккорд, девушка двигается все ближе к парню. Как только девушка оказывается вблизи молодого человека, струна на гитаре у парня рвется. Девушка показывает свое недовольство и отодвигается обратно на другой конец лавочки. Ситуация повторяется два раза. Главная героиня замечает ситуацию, подбегает к молодой паре, просит гитару и вешает ее дерево, которое стоит рядом. Главная героиня убегает, птицы как скворечник обживают гитару, откуда доносится их пение. Парень и девушка сидят, держатся за руки на скамейке лицом друг к другу под пение птиц.

Сцена 3.

Два культуриста в парке пытаются сыграть партию в настольный теннис. Их тела настолько спортивные и массивные, что не помещаются за теннисным столом. Первый культурист пытается подать мяч, но промахивается мимо него и попадает ракеткой по лицу второму. Затем ситуация повторяется, но подает уже другой культурист. Заметив ситуацию, главная героиня поднимает с поляны маленькое яблоко, надувает его, превращая в большой мяч, вследствие чего культуристы отходят уже подальше от стола и спокойно играют партию в теннис.

Сцена 4.

Мальчик и девочка дошкольного возраста сидят на поляне. Девочка рисует красками по бумаге, мальчик играет с игрушечной машиной. Девочка

решает подразнить брата, рисует пятно на его рубашке. Мальчик встает, плачет. Приходит мама, ругает девочку и успокаивает сына. Ситуация повторяется два раза. Затем главная героиня подбегает к семье, показывает маме что не нужно менять рубашку на чистую, подрисовывает к кляксе уши, лапы и хвост – получается рисунок собаки, который оживает. Мальчик уже не плачет, а радуется и хвастается полученным рисунком сестре. Все рады.

Сцена 5.

В парке с грустным лицом от скуки на лавочке сидят трое отслуживших солдат. Главная героиня пробегает мимо них.

Сцена 6.

Садовник пытается починить сломанную трубу в парке. Заколачивает ее, вода перестает течь, но как только он встает, поворачивается и уходит, то труба снова ломается. К нему подбегает главная героиня и ставит сверху места течи каркас фонтана. Льется фонтан. Садовник радуется, уходит. Из-за кустов выглядывают отслужившие солдаты и прыгают с радостными возгласами и видом в фонтан.

Сцена 7.

По дороге ползет улитка, главная героиня не замечает ее, запинаясь, падает и катится кубарем.

Сцена 8.

Главная героиня оказывается на больничной койке с гипсом на руке и ноге. Она погружена в печаль, тоску и грезы о пробежке.

Сцена 9.

В палату к главной героине приходят все персонажи из парка: садовник с цветком в горшке, молодая влюбленная пара с фруктами в руках, маленькие дети с мамой, которые начинают карандашами разрисовывать гипс на ноге героини и культуристы, который также пришли поддержать. Один из культуристов открывает жалюзи в палате, второй форточку, с улицы доносится пение птиц. Все счастливы.